

Compétence(s) « Attendus de fin de cycle »: Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.

- Notions d'algorithmes.
- Connaître quelques blocs simples de programmation

Compétence(s) Évaluée (s) :

- **Compte rendu :** Réalisé seul ou en équipe. Organiser ses notes, respecter les consignes de rédaction. Produire un document réutilisable par la suite en vue d'une relecture.

NE	1	2	3	4
----	---	---	---	---

L'interface graphique de programmation :

Nous utiliseront Le logiciel **Blockly** : C'est un logiciel qui permet de programmer, entre autres, les systèmes Picaxe. Il utilise comme interface graphique de programmation le BLOC.

Poser votre véhicule sur sur un support lui permettant d'avoir les roues motrices dans le vide.

Maintenant, à vous de jouer, vous allez commencer par essayer de faire avancer votre DRAGSTER puis vous le positionnez sur la piste pour réaliser vos premiers essais.

SUIVRE LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DANS L'ORDRE

N° des Étapes	Étapes	Dessin des Blocs	Texte par bloc
1	Mettre les roues en rotation pendant 2 secondes		
2	Mettre les roues en rotation en continue		
3	Mettre les roues en rotation pendant 2 secondes puis puis freiner		
4	Mettre les roues en rotation dans le sens inverse et en continue		
5	Mettre en rotation les roue si l'on éclaire le capteur d'intensité lumineuse.		

Réaliser ensuite vos premier essais sur la piste.